S-CUBE

MIT ONLINE ROLLENSPIELEN DIE SOFT SKILL ENTWICKLUNG FÜR SOZIALE UNTERNEHMEN FÖRDERN

Eutopia Benutzerhandbuch für S-Cube

"Das Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Diese Veröffentlichung [Publikation] trägt allein der Verfasser. Die Kommission haftet nicht für die weitere Anwendbarkeit der darin enthaltenen Informationen."

Projekt Name:	Mit Online Rollenspielen die Soft Skills Entwicklung für Soziale Unternehmen fördern
Akronym:	**S-CUBE**
Dokument:	Lieferbar
Bezug auf WP:	WP 7
Autor:	Andrea Di Ferdinando
Partner:	UNINA
Version:	2.1
Datum:	31/12/2013

INDEX

Einleitung **4**

1 Technik **5**

1.1 System Anforderungen 5

1.2 Installieren und deinstallieren 5

1.2.1 Eutopia Editor (nur für Tutoren) 5

1.2.2 Eutopia Client (alle User) 6

2. Hauptfenster (grundlegende Funktionen) **7**

2.1 Über S-Cube 7

2.2 System Konfiguration Einstellungen 8

2.2.1 Video Optionen 9

2.2.3 Netzwerk Optionen 10

2.2.4 Persönliche Optionen 10

3 Demo Session **11**

3.1 Session Info Fenster 11

3.2 Funktionen des Hauptfensters der Session 12

3.2.1 Gefühle und Stimmungen der Charaktere eingeben 12

3.2.2 Physische Gesten 13

3.2.3 Gesten und Stimmungen Kurzwahltasten 13

3.2.4 Kommentare und Nachrichten 13

3.2.5 Bewegen in der 3D Umgebung 15

3.2.6 3D Session Anzeige Modus 15

3.2.7 Geräusche 16

3.2.8 Session Zeit 16

3.2.9 Service Funktionen 16

3.3 Aufnehmen einer Session 16

4 Online Sessions **18**

4.1 Nachrichten lesen 18

4.2 Entfernungseffekt ... 18

4.1 Schreibbenachrichtigung ... 20

5 Rollenspiel Sessions ... 22

5.1 Charakter Funktionen ... 22

5.2 Nachrichten des Tutors und Events ... 23

5.3 2D Sessions ... 24

6 Debriefing ... 25

6.1 Hauptfenster der Aufnahme der Session ... 26

6.1.1 Aufnahme Befehle ... 27

6.1.2 Editieren der Session ... 27

6.1.3 Bewegen in der Umgebung ... 28

6.1.4 Service Funktionen ... 29

EINLEITUNG

Dieses Dokument beschreibt die EUTOPIA Plattform, eine Software, die die Entwicklung und Anwendung einfacher Rollenspiele für Trainingszwecke ermöglicht. Die EUTOPIA Software beinhaltet Funktionen für Tutoren und Lernende. Dem Tutor ermöglicht es offline Rollenspiele für Individuen zu definieren; während des Spiels mit mehreren Teilnehmern zu intervenieren und die Debriefing Session abzuhalten. Dem Lernenden erlaubt es an einem online Rollenspiel mit mehreren Teilnehmern sowie in der Debriefing Session teilzunehmen.

EUTOPIA ist inspiriert von Rollenspielen mit mehreren Teilnehmern. Zusätzlich zu den in den meisten Rollenspielen verfügbaren Funktionen bietet EUTOPIA weitere Möglichkeiten, die speziell für den Einsatz in virtuellen Umgebungen erdacht sind. Einige der wichtigsten Funktionen für Tutoren und Lernende, sind in diesem Dokument beschrieben.

HINWEIS: Dieses Dokument bezieht sich auf Tutoren auch als Lehrer und auf Lernende auch als User oder Spieler.

HINWEIS: Die Abbildungen in diesem Dokument sind mehreren Versionen der Software entnommen.

Die Eutopia Software besteht aus zwei Modulen mit verschiedenen Funktionen:

1. *Eutopia Editor* – erlaubt das Erschaffen von Gruppensessions und den Elementen, die im Training eingesetzt werden. Das Editor Modul ist nur für den Gebrauch durch Tutoren konzipiert.

2. *Eutopia Client* – erlaubt die Interaktion mit anderen Usern innerhalb der Gruppensession in 2D oder 3D, die Visualisierung der zuvor aufgenommenen Gruppeninteraktionssession und ebenso deren Editieren und Hinzufügen von persönlichen Kommentaren. Der Client wird von Tutoren und Usern benutzt.

Dieses Dokument beschreibt nur das Eutopia Client Modul (weitere Informationen erhalten Sie im Eutopia Tutoren Manual).

1 TECHNIK

1.1 SYSTEM ANFORDERUNGEN

Bevor Sie die Eutopia Software installieren, überprüfen Sie bitte die technischen Mindestvoraussetzungen:

1. Betriebssystem: Windows XP or Windows Vista or Windows 7.
2. CPU: 1,5 GHz.
3. RAM: 512 MB.
4. 3D Graphikkarte: >=128 MB Graphik Speicher

Die folgenden Systemkonfigurationen sind für eine optimale Darstellung empfohlen:

1. Betriebssystem: Windows XP oder Windows Vista oder Windows 7.
2. CPU: 2,4 GHz.
3. RAM: 2048 MB.
4. 3D Graphikkarte: 256 MB Graphik Speicher.

1.2 INSTALLIEREN UND DEINSTALLIEREN

1.2.1 EUTOPIA EDITOR (NUR FÜR TUTOREN)

Zuerst laden Sie bitte die aktuelle Version der Software herunter. Dabei verbinden Sie sich mit der Webseite: http://eutopia.unina.it/scube/ klicken auf " SCube Editor" und speichern die Datei auf Ihrem Computer.

Um die Software zu installieren, doppelklicken Sie auf SCubeEditorX_win.exe (Hinweis: das "X" steht für die Software Version).

Folgen Sie den Instruktionen des Programmes. Wenn Sie keine besonderen Anforderungen an die Installierung haben, empfehlen wir die eingegebenen Einstellungen nicht zu ändern.

Auf zwei Arten können Sie die Software deinstallieren:

1. Wählen Sie "SCube Editor" im **Start** Menü und klicken Sie auf "Uninstall SCube Editor".

2. Gehen Sie zur Systemsteuerung und wählen Sie „**Programme**“**,** warten Sie bis die Programme aufgelistet werden, wählen Sie Entfernen, um den *SCube Editor* zu deinstallieren.

1.2.2 EUTOPIA CLIENT (ALLE USER)

Zuerst laden Sie bitte die aktuelle Version der Software herunter. Dabei verbinden Sie sich mit der Webseite: http://eutopia.unina.it/scube/ klicken auf “ SCube Client” und speichern die Datei auf Ihrem Computer.

Um die Software zu installieren, doppelklicken Sie auf SCubeCLientX_win.exe (Hinweis: das “X” steht für die Software Version).

Folgen Sie den Instruktionen des Programmes. Wenn Sie keine besonderen Anforderungen an die Installierung haben, empfehlen wir die eingegebenen Einstellungen nicht zu ändern.

Auf zwei Arten können Sie die Software deinstallieren:

1. Wählen Sie “SCube Client” im **Start** Menü und klicken Sie auf “Uninstall SCube Client”.

2. Gehen Sie zur Systemsteuerung und wählen Sie „**Programme**“**,** warten Sie bis die Programme aufgelistet werden, wählen Sie Entfernen, um den *SCube Client* zu deinstallieren.

2. HAUPTFENSTER (GRUNDLEGENDE FUNKTIONEN)

Diese Sektion beschreibt die Funktionen des Eutopia Clienten für alle Benutzer (Tutor und Lernende).

Die folgende Abbildung zeigt wie der Eutopia Client aussieht, nachdem Sie ihn geöffnet haben.



2.1 ÜBER S-CUBE

Klicken Sie auf den Über Button und ein Fenster öffnet sich, das die folgenden Informationen über die Eutopia Software und das SCube Projekt anzeigt.



2.2 SYSTEM KONFIGURATION EINSTELLUNGEN

Der Button "Optionen" lässt Sie Ihre Präferenzen, wie das System funktionieren soll, einstellen:

- Video: wählen Sie Sprache, Graphik und Übertragungsrate pro Sekunde (die definiert die Qualität des Bildes).
- Netzwerk: wählt des Server, Port, userID und Passwort.
- Persönlich: bestimmt Avatar Funktionen.

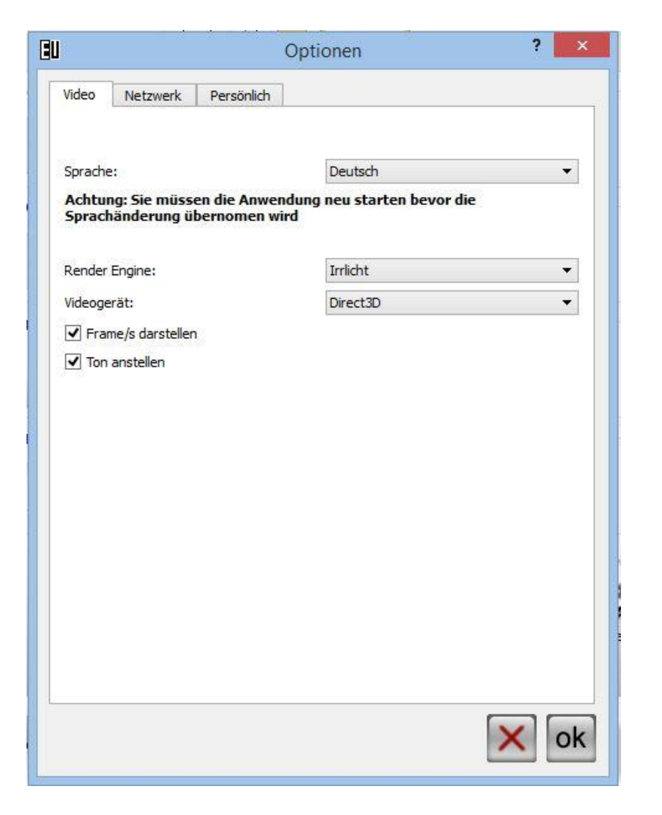
HINWEIS: Bevor Sie einer online Rollenspiel Session beitreten, klicken Sie auf Netzwerk und geben Sie ihren Username und Passwort ein.

Um zum Menü zurückzukehren klicken Sie auf unten stehende Buttons:

- Exit ohne die Änderungen zu speichern.
- ok Exit und speichern der Änderungen.

2.2.1 VIDEO OPTIONEN

Der Tab "Video" beinhaltet:

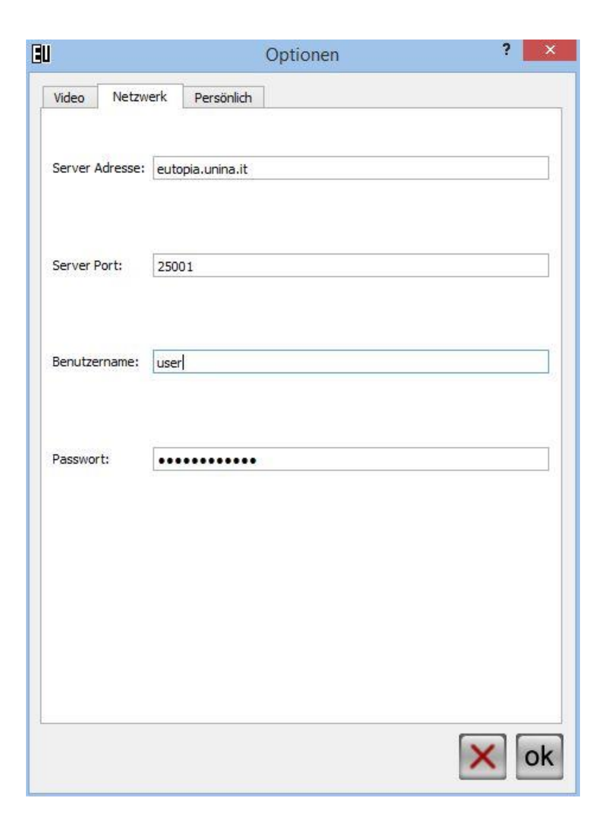


1. Sprache. Lässt sie die Sprache des Interfaces einstellen: Englisch, Deutsch, Italienisch, Slowakisch, Französisch, Rumänisch, und Spanisch.
2. Render Engine: wählen Sie das Render Module, dass die Animationen managt
3. Videogeräte: lässt Sie auswählen wie viele Frames pro Sekunde übertragen werden. Es erlaubt Ihnen die Auflösung der Graphikkarte einzustellen. Hinweis, Bildauflösung sollte größer als 20 sein.

2.2.3 NETZWERK OPTIONEN

Der Netzwerk Button erlaubt zu definieren:

1. Server Adresse: der Server, der die Session managt.
2. Server Port: der Port, der mit dem Server für die Simulation kommuniziert.
3. Username: User Name, den das System erkennt.
4. Password: das Passwort.

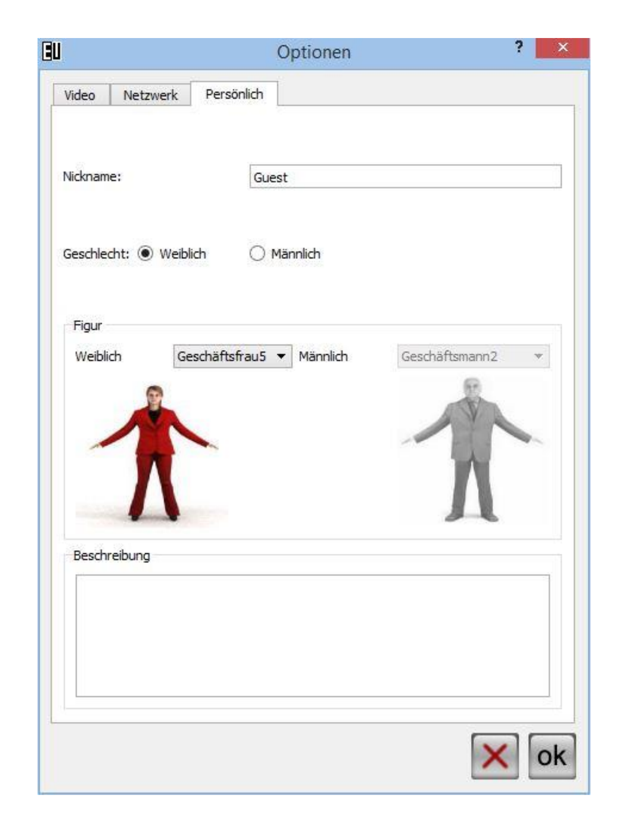


2.2.4 PERSÖNLICHE OPTIONEN

Der Ordner "Persönlich" erlaubt das Definieren des Avatars.

Er hat die folgenden Optionen:

- Nickname: Name mit dem der Avatar jedes Mal online erscheint
- Geschlecht: Geschlecht des Avatars.
- Figur: Liste der möglichen Avatares des Geschlechtes.
- Beschreibung: Kurze Beschreibung des Charakters (Avatar).



3 DEMO SESSION

Ein guter Weg, die Software kennenzulernen ist über die Demo Session Einstellung.

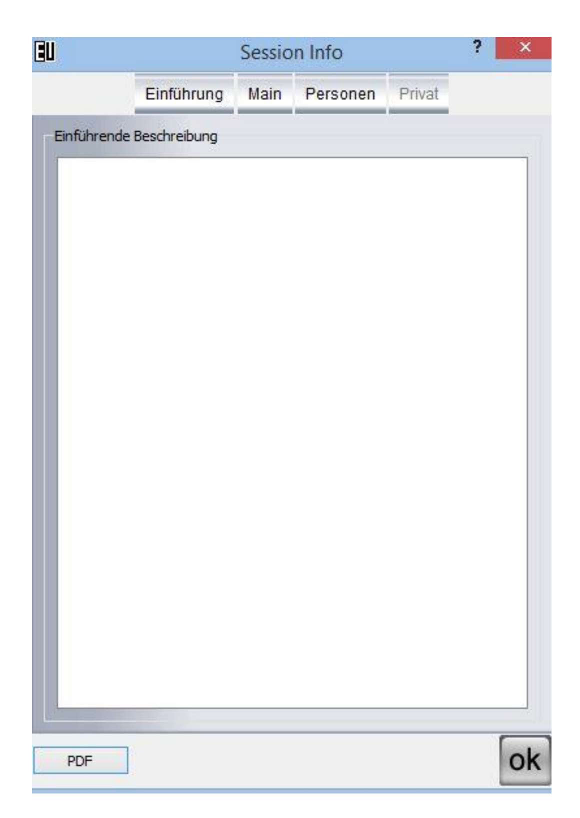
Die Demo Session Einstellung ist eine Funktion in der man di Software im lokalen PC Modus testen kann.

Zum Starten der Demo Session geben Sie 3D oder 2D Umgebung ein und wählen Sie im ersten Fall eine Umgebung aus.

3.1 SESSION INFO FENSTER

Ein Session Info Fenster erscheint, das Ihnen folgende Informationen anzeigt:

1. Einführung: einführende Beschreibung der Session.
2. Main: Titel, Beschreibung und allgemeine Ziele der Session.
3. Personen: Liste der Personen der Session.
4. Privat: persönliche Eigenschaften (Einschränkungen, Ziele, Beschreibung)



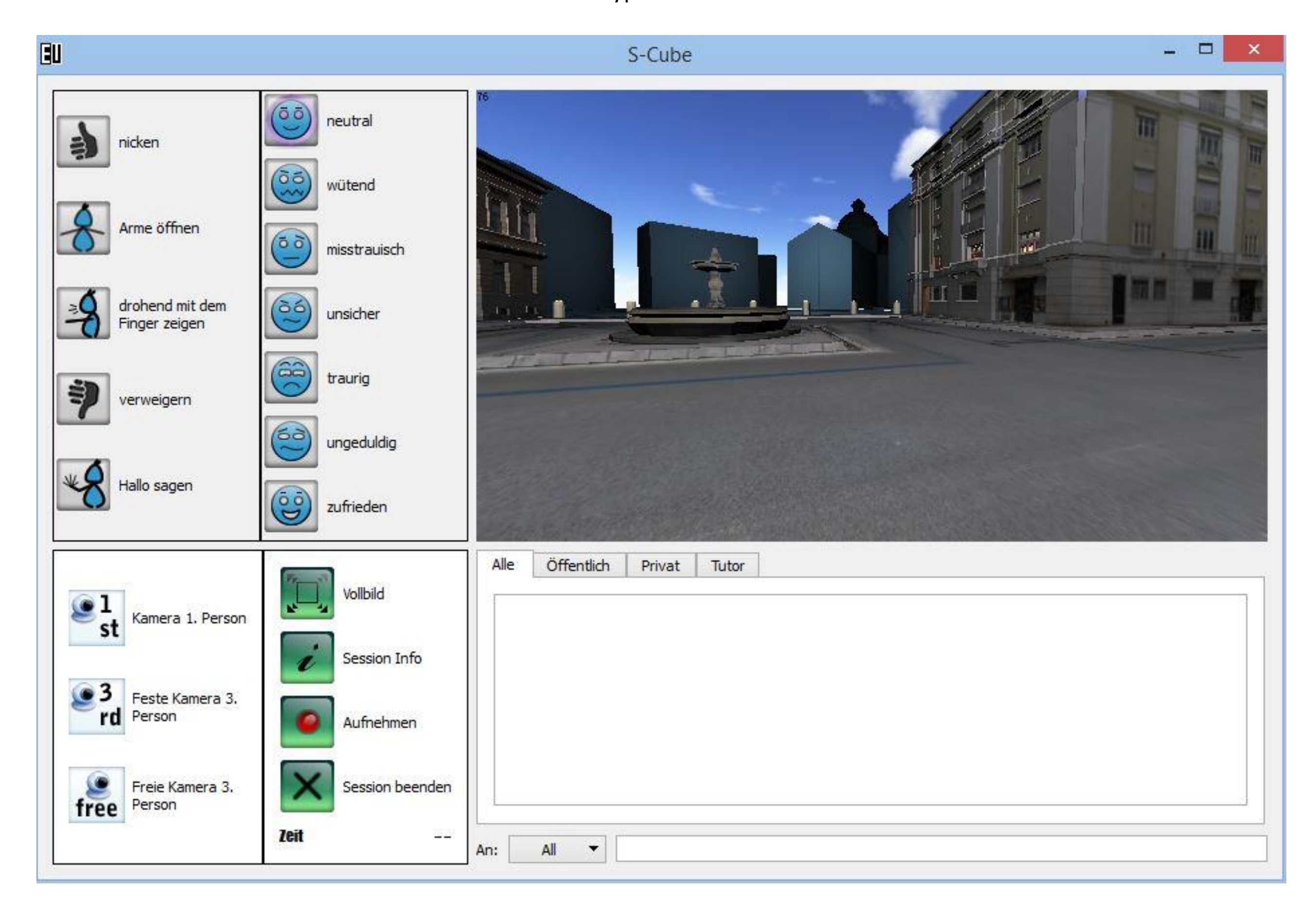
Bitte beachten Sie, dass in einer Demo Session die meiste Information nicht angegeben ist.

Sie können die "Session Info" Inhalte in eine PDF Datei exportieren, indem Sie den Button "PDF" drücken. Dies ist hilfreich, wenn die Inhalte gedruckt werden sollen.

Klicken Sie OK, um die Session zu betreten.

3.2 FUNKTIONEN DES HAUPTFENSTERS DER SESSION

Wenn Sie den "Ok" Button gedrückt haben, lädt das System die Welt und den Avatar, den Sie ausgewählt haben. Dies dauert ein paar Sekunden. Dann erzeugt das System eine graphische 3DUmgebung (in der Sie sich frei bewegen können) und einige Button mit Informationen und Befehlen. In der 2D Eistellung wird eine feste Umgebung angezeigt, die einem Chat ähnelt und in der auf einen bestimmt Typ von Soft Skills fokussiert werden kann.



Eutopia erlaubt den Gebrauch von verschiedenen Elementen der nonverbalen Kommunikation. Im Besonderen Stimmungen und Gesten.

3.2.1 GEFÜHLE UND STIMMUNGEN DER CHARAKTERE EINGEBEN

Jede Nachricht kann mit einer der sieben Gesichtsausdrücken der Rollenspiel Charaktere assoziiert werdenNeutral

- Neutral
- Wütend
- Misstrauisch

- Unsicher
- Ungeduldig
- traurig
- zufrieden

Die Form und Farbe des Sprechtextes ändern sich mit der angegebenen Stimmung.

Zur Auswahl klicken Sie auf den Button des entsprechenden Gesichts.

3.2.2 PHYSISCHE GESTEN

Jeder Avatar kann eine Anzahl von Gesten ausführen.

Um sie auszuführen, wählen Sie die gewünschte Bewegung und klicken Sie auf den entsprechenden Button.

Nachdem die Geste ausgeführt wurde erscheint der Avatar wieder in der angegebenen Stimmung.

3.2.3 GESTEN UND STIMMUNGEN KURZWAHLTASTEN

Es ist möglich Gesten und Stimmung über Kurzwahltasten auf der Tastatur zu aktivieren. Insbesondere:

- Stimmungen können aktiviert werden durch drücken von Ctrl + Nummer der Stimmung (z.B. Ctrl+1 entspricht der ersten Stimmung, neutral).
- Gesten können aktiviert werden durch drücken von Alt + Nummer der Geste (z.B. Alt+1 entspricht der ersten Geste, nicken).

Zusätzlich kann man wieder in die Startposition gelangen (d.h. die Position, wo alle Avatars starten) indem man Alt + linke Maustaste drückt.

Bitte benutzen Sie die Kurzwahltasten vorsichtig und sparsam (z.B. wenn ein Avatar in der Umgebung stecken bleibt)

3.2.4 KOMMENTARE UND NACHRICHTEN

Jeder Mitspieler kann jederzeit Nachrichten an einen oder alle Teilnehmer senden.

Um eine Nachricht zu senden, führt man folgende drei Schritte aus:

1. Eingeben der Nachricht.
   Eingeben der Nachrichtüber die Tastatur. Der Text erscheint in der Mitte des Kontrollpanels.

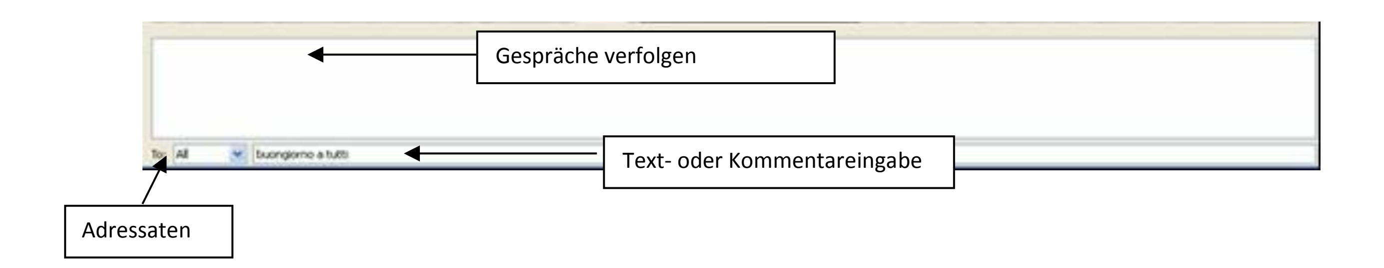
2. Adressaten auswählen.
   Sie können die Nachricht senden an:

   - Alle

   - Einen oder mehrere ausgewählte Personen.

- Tutor

Um einen Adressaten hinzuzufügen, wählt man ihn im Pull-down Menü der Adressaten aus. Mit der Auswahl „All“ oder „Tutor“ wird jede andere Auswahl gelöscht. Nachfolgende Nachrichten werden an diesen Adressaten gesendet (bis die Auswahl geändert wird).



Um eine Nachricht zu senden drücken Sie “Senden” oder Return auf ihrem Keyboard. Die Nachricht erscheint in der 3D Szene als Comic Sprechblase, deren Größe und Farbe sich mit den Stimmungseingaben verändert, und ebenfalls im Gesprächstext Logbuch.

3.2.5 BEWEGEN IN DER 3D UMGEBUNG

Avatars leben in einer dreidimensionalen Umgebung, die vielleicht einen Raum oder ein Büro wiedergeben kann.

Sie können sich in alle drei Richtungen bewegen, Hindernisse umgehen und ihre Position ändern, soweit es die anderen Charaktere erlauben.

Um den Avatar zu bewegen, nutzen Sie Maus und Cursor

Die beiden Maustasten haben verschiedenen Funktionen:

1. Klicken auf die linke Taste bewegt sich der Avatar vorwärts. Um die Richtung zu ändern, benutzen Sie die Pfeiltasten der Tastatur.

2. Klicken auf die rechte Maustaste ändert den Blickwinkel.

Die folgende Übersicht zeigt die Befehle, die während einer Session benutzt werden können:

MOUSE	
Left button	move forward
Right button	rotate
Right button + Alt (on 3rd person)	freelook
Wheel (on 3rd person)	zoom

KEYS	
Any key:	switch to Text Edit
Esc (on Fullscreen modality)	exit Fullscreen
Arrow key up:	forward
Arrow key down:	backward
Arrow key left:	turn left
Arrow key right:	turn right
Page up:	move left
Page down:	move right
Ctrl:	run
Home:	reset cam position (3rd)

3.2.6 3D SESSION ANZEIGE MODUS

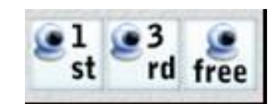
Sie können die Umgebung in drei verschiedenen Modi ansehen:

1. Aus der Sicht des Avatars (Kamera 1. Person).

2. Als externer Beobachter (Kamera 3. Person) kann man auch den eigenen Avatar sehen.

3. Aus einer „Kino“ Ansicht (freie Kamera 3. Person) mit der Kamera die Avatars betrachten.

Um den Anzeige Modus zu verändern, klicken Sie auf einen der folgenden der Buttons:



3.2.7 GERÄUSCHE

Eine Anzahl von Geräuschen hilft dem User zu verstehen, was passiert. Beispielsweise ertönt ein Geräusch, wenn ein Avatar die Session betritt, sie verlässt, oder eine Nachricht sendet. Man kann die Geräusche im Fenster „Optionen" ausschalten.

3.2.8 SESSION ZEIT

Die Zeit der Session wird in der unteren linken Ecke des Bildes angezeigt. Die Zeit startet automatisch, wenn der Tutor die Session auf der Webseite startet.

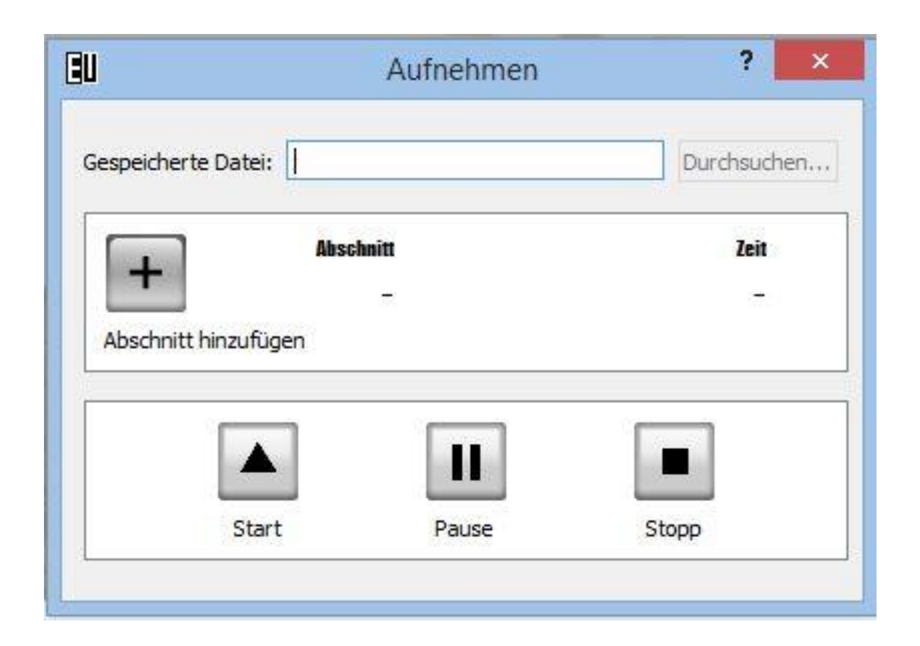
3.2.9 SERVICE FUNKTIONEN

Diese Funktionen ermöglichen folgendes:

1. Die Session in Vollscreen Modus anzusehen (nur in 3D Umgebung möglich).
2. Session aufnehmen.
3. Die allgemeinen Informationen der Session abrufen.
4. die Session verlassen.

3.3 AUFNEHMEN EINER SESSION

Alle Teilnehmer können die Session aufnehmen, indem sie auf den Button klicken.



Im sich daraufhin öffnenden Fenster, kann man einen Dateinamen eingeben und dann die üblichen Aufnahmefunktionen betätigen:

1. Start.
2. Pause.
3. Stopp.
4. Kapitel hinzufügen.

Um die Aufnahme anzusehen, lesen Sie bitte im entsprechenden Kapitel nach.

4 ONLINE SESSIONS

Als Spieler können Sie den Eutopia Client sowohl für Rollenspiel Sessions benutzen als auch für freie Session. Der Free Session Modus ist eine freie Einstellung in der virtuellen Umgebung, in der man chatten und andere Teilnehmer treffen kann.

Sie können die gleichen Funktionen einsetzen, wie in der Demo Session.

In diesem Kapitel werden die Unterschiede gegenüber dem Demo Session Modus erklärt.

In allen online Sessions sind alle User über den Eutopia Server miteinander verbunden. Die Server Adresse und Port in den Netzwerk Optionen müssen mit denen des Servers übereinstimmen. Wenn Sie einen remote Server benutzen, wird Ihnen ihre Organisation mitteilen, welche Server Adresse und Port Sie für die Kommunikation benutzen sollen.

In online Sessions können die Spieler interagieren. Dadurch können Nachrichten, die Sie schreiben von anderen Spieler und / oder dem Tutor gelesen werden. Umgekehrt können Sie die Nachrichten der anderen lesen.

4.1 NACHRICHTEN LESEN

Alle Nachrichten, die Sie von anderen erhalten, werden in der Schreibfläche angezeigt. Dort gibt es 4 Tabs:

- **All**, in der alle Nachrichten angezeigt werden

- **Öffentlich**, in der die öffentlichen Nachrichten erscheinen

- **Private**, in der nur die privaten Nachrichten erscheinen

- **Tutor**, in der nur die Nachrichten zum / vom Tutor angezeigt werden

Verschiedene Geräusche ertönen, wenn eine Nachricht eingeht und spezielle Ikons auf den Tabs helfen zu verstehen, wenn in einem anderen Tab eine Nachricht eingeht. Ist ein User beispielweise in der Einstellung privater Tab, hört er ein Geräusch und sieht ein Nachrichten Ikon, wenn im öffentlichen Tab eine Nachricht eingeht.

4.2 ENTFERNUNGSEFFEKT

Wenn in der 3D Szene zwei Charaktere weit voneinander entfernt stehen, können sie nicht lesen, was der andere Charakter im Bild sagt. Daher müssen Sie aufeinander zugehen, wenn sie eine Unterhaltung führen wollen.

Der User erkennt, dass der andere Charakter zu sprechen beginnt, weil dessen Name seine Farbe ändert. In anderen Worten, wenn man auf den Namen des Charakters schaut sieht man an der Farbe (schwarze Farbe), ob er in der Nähe spricht, oder (rote Farbe) ob er in der Ferne spricht (siehe folgende Abbildungen).



Der Charakter im obigen Bild spricht aus der Nähe: wir können die Sprechblase lesen und sein Name wird in schwarzer Farbe angezeigt.

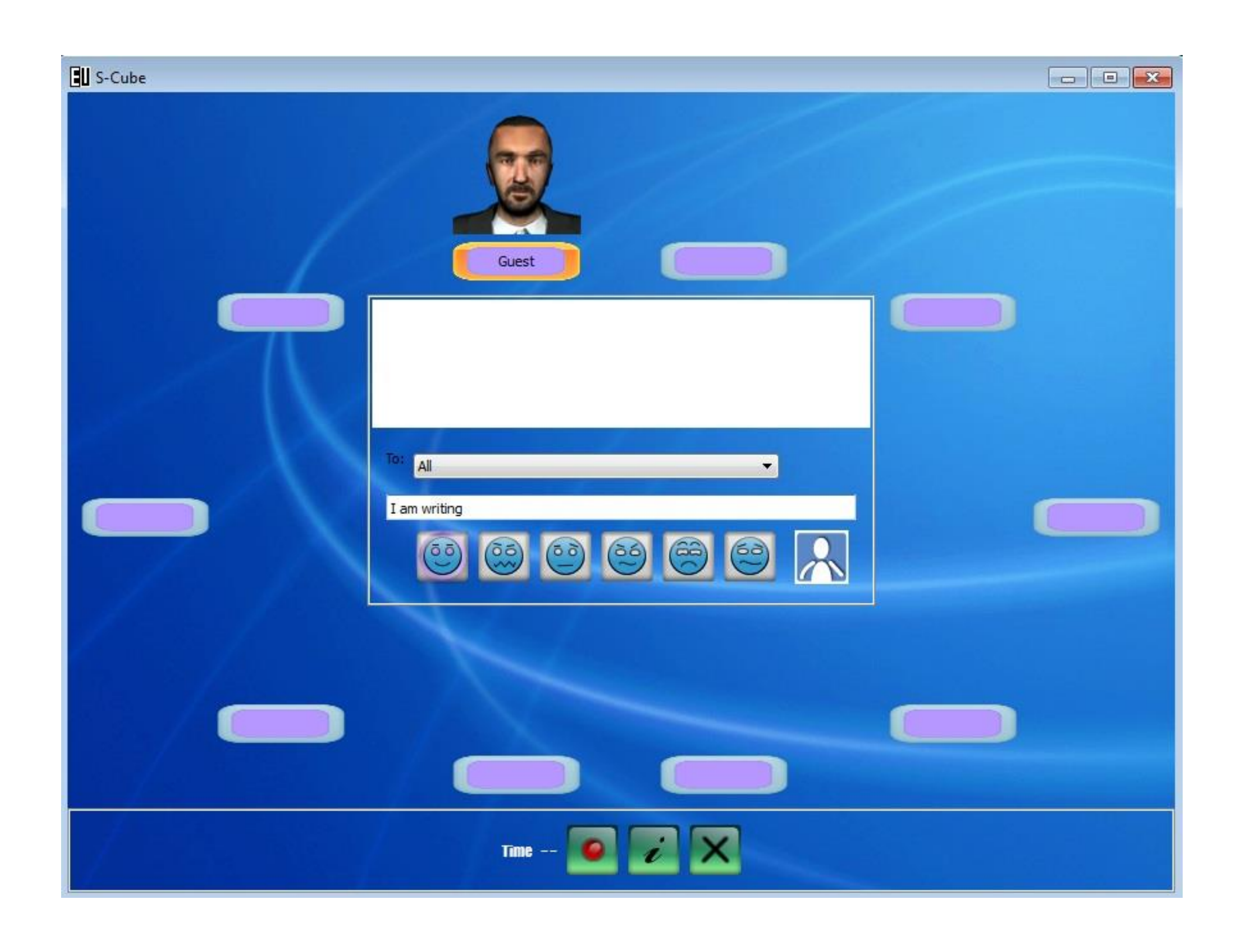


Der Charakter in diesem Bild spricht aus der Ferne: wir können den Inhalt der Sprechblase nicht erkennen und sein Name erscheint in roter Farbe.

4.1 SCHREIB BENACHRICHTIGUNG

Es wird angezeigt wer gerade eine Nachricht schreibt (wie in Anwendungen wie Skype oder Messenger). Diese Funktion ist in 2D und 3D aktiv. Im ersten Fall ändert sich die Farbe der Sprechblase des Avatars. Im zweiten Fall beginnt die Anzeige des Namen des Avatars an zu leuchten.




S-Cube
Guest
To:
All
I am writing
Time --

5 ROLLENSPIEL SESSIONS

Sowohl in der Freien Session, als auch im Rollenspiel können Spieler mit anderen Spielern interagieren. In der freien Session können sie frei und ohne Beschränkungen sprechen, während sie in der Rollenspiel Session der Handlung und den Rollen des Szenarios folgen und von einem Tutor gemanagt werden.

Dieses Kapitel beschreibt die Unterschiede zwischen freier Session und Rollenspiel Session.

Um einer Rollenspiel Session beizutreten, drücken Sie „Spieler Session“ auf dem Hautschirm des Clients.

5.1 CHARAKTER FUNKTIONEN

In einer Demo Session oder Freien Session kann der User frei über seinen Charakter im Fenster Optionen entscheiden (Name, Avatar und Beschreibung).

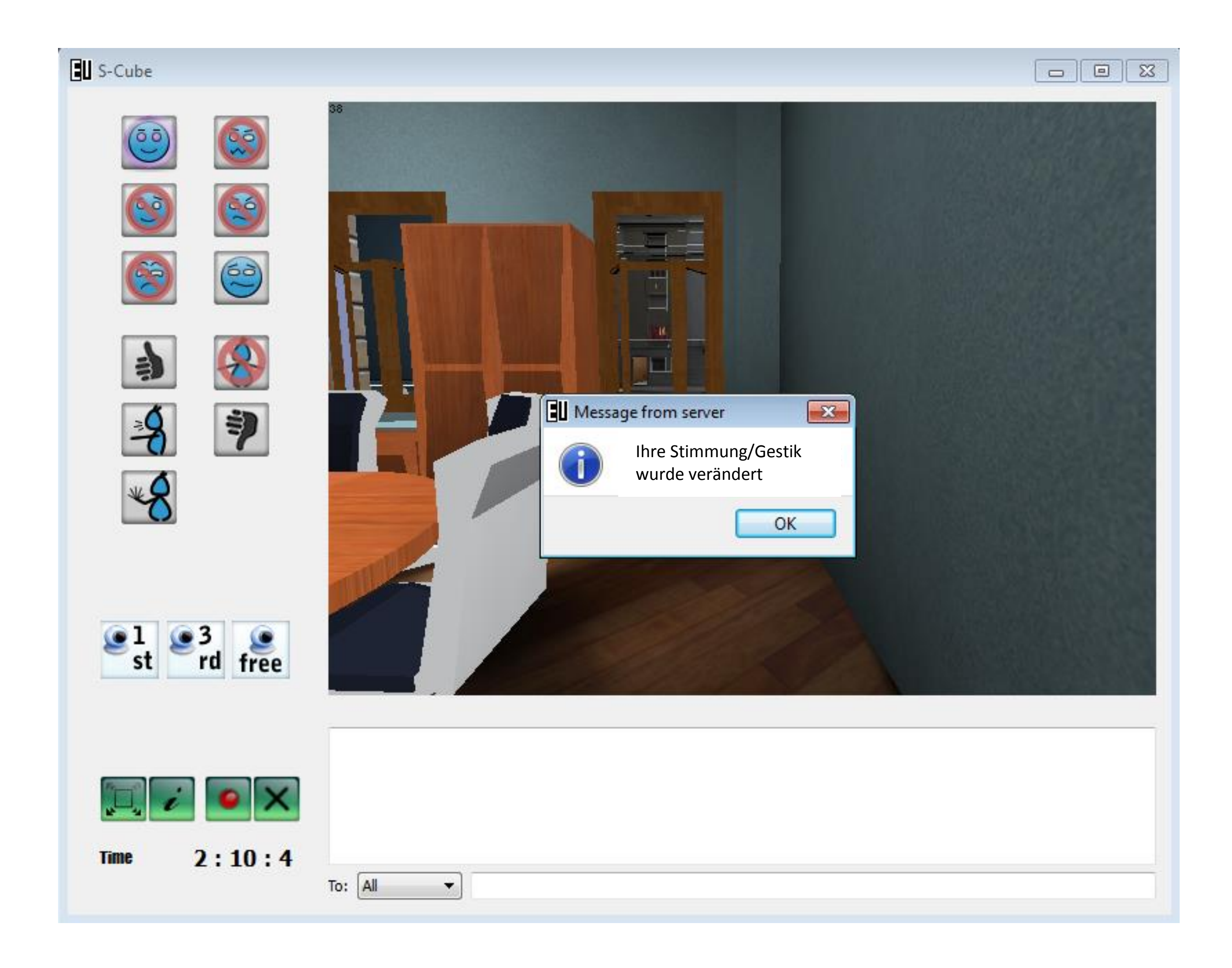
In einer Rollenspiel Session jedoch bekommt er vom Tutor eine Rolle aus dem Szenario zugewiesen. Jeder Charakter hat vordefinierte Eigenschaften.

Der Tutor entscheidet je nach Charakter (und je nach Ausrichtung des Trainings) ob besondere oder alle nonverbalen Ausdrucksformen (Stimmung, Gesten) für diesen Charakter zum Einsatz kommen sollen.

Im Fenster “Session Information” gibt es einen Tab Privat, in dem alle Informationen über Ihren Charakter zusammengefasst sind:

- Zugelassene nonverbale Ausdrucksmittel.
- Persönliche Ziele (unsichtbar für andere User).

Der Tutor kann ebenso entscheiden, ob er diese Beschränkungen während des Rollenspiels einführt oder aufhebt. In diesem Fall wird man in einer kleinen Nachrichtenbox darüber informiert (siehe folgende Abbildung). Wenn dabei die gegenwärtige Stimmung nicht mehr erlaubt ist, wird sie automatisch geändert und den anderen Usern mitgeteilt.



5.2 NACHRICHTEN DES TUTORS UND EVENTS

Während einer Demos Session oder Free Session können User nu Nachrichten von anderen Usern erhalten.

In einer Rollenspiel Session können sie ebenfalls erhalten:

- Nachrichten vom Tutor.
- Dokumente
- Charaktere, die kurz erscheinen und eine Nachricht in das Spiel einbringen.
- Fragebögen

Tutoren können ebenfalls entscheiden, ob sie die Session zu einem besonderen Punkt der Geschichte zurückspulen.

5.3 2D SESSIONS

Online Sessions können ebenso in der 2D Umgebung gespielt werden. Dabei wird eine andere graphische Oberfläche eingesetzt. Der Tutor entscheidet mit welcher Einstellung er das Spiel durchführt.



Abgesehen von der graphischen Darstellung gibt es weitere Unterschiede zwischen der 2D und der 3D Session. Natürlich können sich die Avatare in der 2D Version nicht fortbewegen, es gibt keinen Entfernungseffekt, usw.

6 DEBRIEFING

Mit dem Eutopia Client können alle User (Tutoren und Lernende) eine zuvor aufgenommene Aufnahme erhalten.

Diese Aufnahmen erscheinen in der Form eines interaktiven 3D Videos. So können die User die Aufnahme von verschiedenen Blickrichtungen aus betrachten, die Kamera in ihre bevorzugte Position bringen, das Skript der Session nachlesen, Kommentare eingeben, das Abspieltempo ändern, die Aufnahme in Abschnitte unterteilen und die Aufnahme auf verschiedenen Arten bearbeiten (z.B. uninteressante Punkte ausschneiden).

Durch diese Funktionen können Tutoren eine kommentierte Version der Aufnahme für das Debriefing einsetzen. Dadurch erhalten die Lernenden nützliche Einsichten in ihre Rollensiel Session.

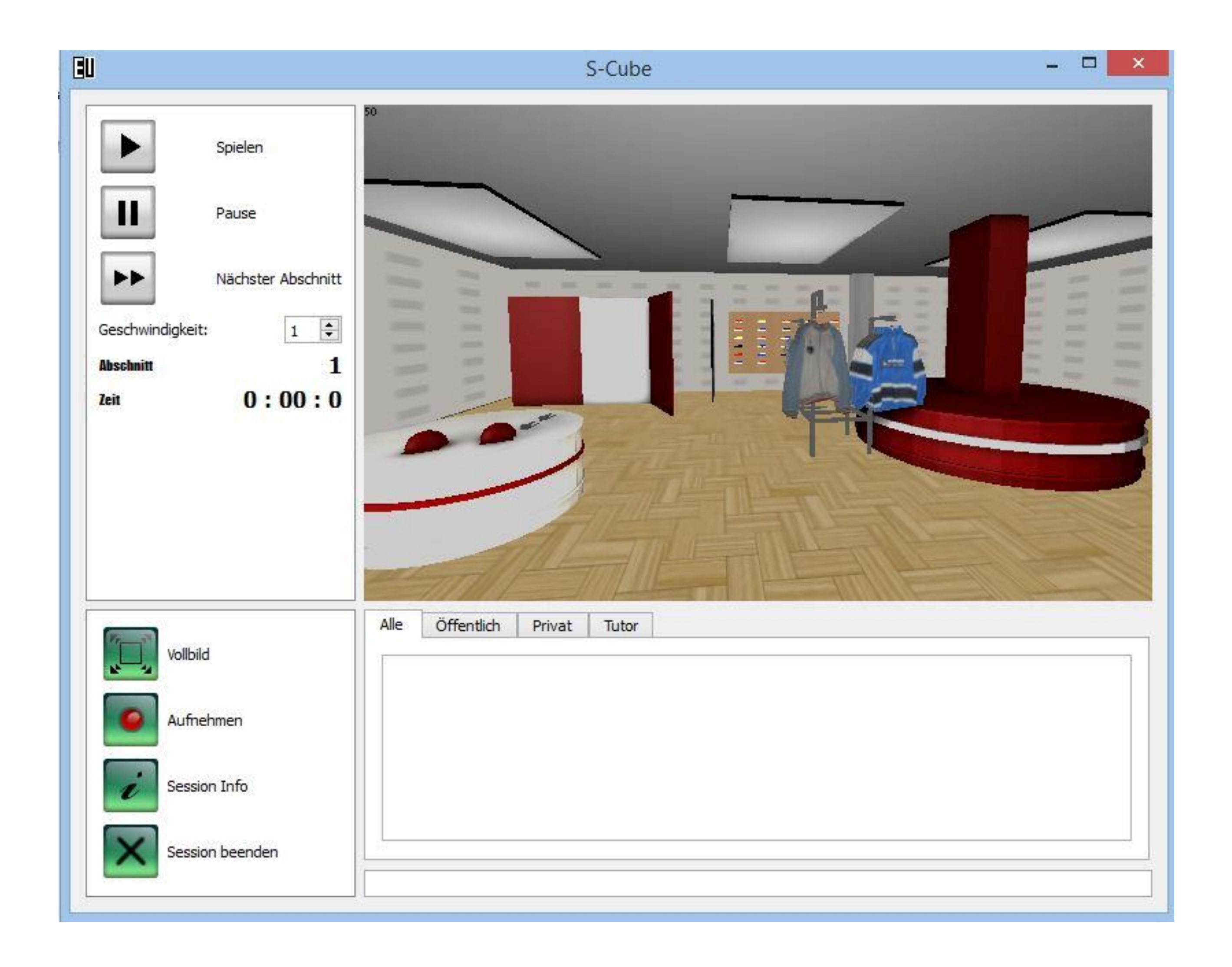
Zusätzlich kann der Tutor eine komplette Version der Aufnahme versenden, die auch die Informationen beinhalten, die die Spieler in der Session nicht sehen konnten. Nur Tutoren können alles aufnahmen, das in der Session passiert. Lernende können nur aufnehmen, was sie sehen können.

1. Um eine Aufnahme einer zuvor abgehaltenen Session abzuspielen klicken Sie auf folgendes Ikon: 

2. Es erscheint das Fenster „Aufnahme öffnen“.

3. Klicken SI auf die gewünschte Aufnahmedatei, und anschließend auf den Button „öffnen“.

4. Es erscheint ein Fenster, wie das in der folgenden Abbildung.



Wenn Sie den Button „Spielen" anklicken, lädt das System die virtuelle Welt, die Avatare und die Aufnahme der Session. Das kann ein paar Sekunden dauern.

Um die Aufnahme ansehen zu können, müssen Sie das Informations-Fenster schließen. Klicken Sie dafür auf OK.

6.1 HAUPTFENSTER DER AUFNAHME DER SESSION

Das Hauptfenster zeigt Informationen über die Aufnahme und die Befehle, die für die Bearbeitung notwendig sind.

Auf der linken Seite erscheinen folgende Befehle:

- Spielen.
- Pause.
- Nächster Abschnitt.
- Geschwindigkeit.

- Vollbild.
- Aufnehmen.
- Session Information.
- Session beenden.

Einige dieser Befehle öffnen weitere Fenster mit weiteren Funktionen.

6.1.1 AUFNAHME BEFEHLE

Diese Funktionen sind die gleichen, wie bei einem normalen Videorekorder:

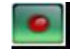
- “Spielen”, Aufnahme abspielen.
- “Pause”, das Abspielen pausiert.
- “Nächstes Kapitel”, springt zum nächsten Kapitel der Aufnahme.

Wie bei DVDs beginnt ein „Kapitel“ mit einem Lesezeichen, das anzeigt, wann ein bestimmter Teil des Kapitels beginnt.

Das Anlegen von Kapiteln kann automatisch erfolgen (immer wenn die Aufnahme angehalten und weitergespielt wird) oder manuell hinzugefügt werden (durch klicke auf den entsprechenden Button.

6.1.2 EDITIEREN DER SESSION

Es ist möglich die Registrierung zu verändern, Kommentare anzufügen und weniger interessante Abschnitte auszuschneiden.

Um Änderung durchzuführen klicken Sie auf folgenden Ikon: 

Es öffnet sich ein Fenster in dem man den Namen der zu speichernden Datei eingibt. Dann kann man die üblichen Aufnahmefunktionen nutzen:

1. Aufnehmen.
2. Pause.

3. Stopp.

Hinweis: Das Fenster „Aufnehmen“ muss geöffnet sein, bevor Sie das Abspielen der aufgenommenen Session starten.

Die Änderungen der originalen Aufnahme beinhalten:

- Ausschneiden.
- Einführen neuer Abschnitte und Lesezeichen.
- Persönliche Kommentare

Um einen Kommentar einzufügen müssen Sie:

- Text eingeben, der im Eingabefeld angezeigt wird.
- Bestätigen mit “Return”. Der Kommentar erscheint sofort im Anzeigefeld.

Am Ende der Wiedergabe kann man den Namen der Aufnahmedatei ändern, sie verwerfen, zu anderen senden, usw.

6.1.3 BEWEGEN IN DER UMGEBUNG

Die Aufnahme erfolgt in 3D. Dadurch unterscheidet es sich von einem normalen Film. Während Sie die Aufnahme betrachten, können sie den Blickwinkel verändern, näher oder weiter entfernt von den Personen. Benutzen Sie die folgenden Pfeile auf Ihrer Tastatur und die Maus, um die Position Ihres Blickes auf die Szene zu kontrollieren.

1. „rechte Pfeiltaste“: Ihr Blickwinkel bewegt sich nach rechts.
2. „linke Pfeiltaste“: Ihre Blickwinkel bewegt sich nach links.
3. „Pfeiltaste nach oben“: Ihr Blickwinkel entfernt sich von den Personen.
4. „Pfeiltaste nach unten“: Ihr Blickwinkel nähert sich den Personen.
5. Drücken Sie die rechte Taste und ziehen Sie den Cursor nach rechts oder links: Ihr Blickwinkel bewegt sich nach rechts oder links
6. Drücken Sie die rechte Taste und ziehen Sie den Cursor nach oben oder unten: Ihr Blickwinkel bewegt sich nach oben oder unten.
7. Drehen Sie das Rad der Maus: Ihr Blickwinkel nähert oder entfernt sich von den Personen.

Diese Bewegungen können beliebig kombiniert werden.

6.1.4 SERVICE FUNKTIONEN

Dies sind nützlich Funktionen die folgendes ermöglichen:

- Die allgemeinen Informationen der Session abrufen: 
- Die Session in Vollscreen Modus anzusehen (nur in 3D Umgebung möglich):
- die Session verlassen: